Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005-2006 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

Fire Pussy

By Gizd

Scenario Background

Siedzicie w barze "Stara Szkola" ,popijacie 0,75 l , nagle do baru wchodzi garbata postac , podchodzi do waszego stolika , odsuwa was zapach jaki wydziela oraz dostrzegacie ze nie posiada uzebienia oraz jednego oka co dodaje jej "uroku" .Mowi do was : Nazywaja mnie "Opycha" mam do was maly interes : co powiecie na zbezczeszczenie swiatyni "Fire Pussy " podobno jest tam troche melasy oraz kilka butelek 5 litrowych dzaboli ,pytacie co ja bede miala z tego ? otoz jest tam tez pozlacany gebis , umowa taka ja wam daje info gdzie jest ta swiatynia grabicie ja a ja pozniej tylko spokojnie sobie przychodze i biore gebis .Tylko nie probojcie go ukrasc !!

Mission Goals

Waszym zadaniem jest zabicie straznikow swiatyni "Fire Pussy" oraz prawie najwazniejsze: zabicie samego glownego : Fire Pussy Dragona . Oprocz melasy i 5 litrowych jaboli mozecie znalezc same rupiecie,zlom ktory mozna pozniej sprzedac na skupie i sobie kupic kilka flaszek . Zeby unies to wszystko musicie wynajac wietnamskiego niewolnika pochodzacego z okolic podlasia ktory to pozniej po walce bedzie nosil , niestety niewolnik sie nawalil i trza go teraz nosic ,miejcie nadzieje ze do tego czasu wytrzezwieje .

Osoba ktora nosi nawalonego wietnamskiego niewolnika pochodzacego z okolic podlasia otrzymuje +2 armor (chroni plecy) i - 3 do ruchu oraz osoba ktora go nosi ma jedna reke zajeta. Niewolnik po 10 turach odzyskuje przytomnosc (lub gdy poda mu sie 10 elixirow obojetnie jakich to od razu) po odzyskaniu przytomnosci posiada 5 ruchu nie da sie go zabic , nie moze atakowac , nie zaslania nikomu pola widzenia , nie potrafi przechodzic przez przeciwnikow ani przeszkody , nosi runy oraz niepotrzebne skarby i przedmioty se sklepu (max 6 przedmiotow + runy) moze sprzedawac w miescie , nic wiecej .

Lokacja 1

Rune dac (patrz. important)Lokacja 1 : Wchodzisz do komnaty z mysla : Gdzie te jabole? lecz nic nie znajdujesz oprocz owlosionego kolesia i anorektyczki ktorzy stoja przy kaluzy , za nimi stoi tez paru ich kolegow .

Szkody gornicze spowodowaly wiele dzior na terenie tych lochow , wraz z dziurami wylaz z nich zmutowany pajak ktory powstal po uderzeniu bomby syberytowej w tym miejscu , pajak ma dodatkowa umiejetnosc : za kazda zadana rane przez pajaka bohater otrzymuje 2 zatrucia .

Important: Polozyc rune po zabiciu pierwszych dwoch potworow i przeczytac : "Po pierwszej potyczce dostrzegasz ze w lozu pajaka znaduje sie runa. "

Lokacja 1a

Lokacja 1a : po otworzeniu drzwi widzisz tylko ciemnosc poniewaz w tej sali nie znajduja sie zadne pochodnie , po chwili twoje oczy przyzwyczajaja sie do ciemnosci i dostrzegasz Ogra ktoremu przerwales drzemke dostrzegasz tez ze ma wyryte na zbroi swoje imie : AneTa (zwyczaj ogrow jaskiniowych zeby nie zapomnialy jak sie nazywaja) .Za nim w otwartej zgrzewce stoja niedopite jabole .

Poniewaz Ogr chlejus wychlal juz wiekszosc jaboli przez co ma mniej zycia i pancerza : - 2 i - 1 .

Lokacja 2

Przed twoimi oczyma znajduje sie Jozin z Bazin oraz jego kapela , w ich oczach czai sie zdanie : sprzedamy ci sila nasza plyte z hitami ....

Oczywiscie w twoich czaila sie odpowiedz : po moim trupie , co doprowadzilo Jozina do wscieklosci i teraz jego kapela i on maja + 2 armora i + 3 zycia

Lokacja 3

Wchodzac do komnaty zauwazasz niezadowolonych drugoplanowych aktorow ktory grali w filmie "Postal" trupy ,drzewa i ploty i ktorzy teraz pragna znalezc sponsorow zeby stworzyc parodie postala .Jak sie zaraz okazuje dostrzegaja w tobie potencjalna ofiare tzn.sponsora ...

Info. dotyczace pytajnika ponizej

Po krotkiej wymianie zdan tzn. twojej odmowie szaleni aktorzy traca do konca zmysly przy czym maja -2 do pancerza -2 zycia ale dodaje im sie 2 kostki mocy .

Przeczytac po zabiciu przynajmniej jednej Mantikory : na lezu mantikory dostrzegasz niebieski klucz ktory pasuje do jakis drzwi

Po wzieciu pytajnika : przy kluczu zostala dolaczona mala karteczka z krotkim zdaniem : Slaby demon gdy nie ma go kto wychwalac ...

Lokacja 3a

Gdy drzwi sie rozchylaja twoim ocza ukazuje sie 3 planowy aktor ktory dostal 1 $ za role studzenki kanalizacyjnej .

Jesli ktorys z bohaterow zaraz po otwarciu drzwi zaatakuje z bliska (wrecz) aktora dostaje on 2 stuny .(nie liczy sie gdy atak chybia)

po wzieciu pytajnika : odkrywasz plotno , widzisz zloty gebis masz do wyboru: zostawic go lub jesli postanowisz go wziasc ciagniesz jedna karte z tali zlotych skarbiow a w poczatkowej lokacji i lokacji 1 nagle zjawiaja sie : 3 czerwone szkilelety , 3 biale , 2 czerwone beastmany , 3 biale beastmany(dowolne rozmieszczenie pana podziemii) Jest to grupa potworow wynajeta przez Opyche gdy nie dotrzymasz obietnicy .

Lokacja 4

Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005-2006 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

po otwarciu drzwi twoim ocza ukazuje sie widok Piekielnego ogara pilnujacego dalszej drogi jak pies budy , wytezajac wzrok dostrzegasz niezle gay and lesbian party ....

Znajdujesz sie w prawie najwazniejszej komacie swiatyni "Fire Pussy " , znajduje sie tam najsilnijeszy straznik podziemii ktorego mozna zniszczyc tylko dzieki pewnej podpowiedzi . Inaczej mowiac doputy nie zostanie znaleziony slaby punkt demona nie mozna go zabic na zawsze , po odjeciu mu wszystkich zyc , pada na ziemie i wstaje po 2 turach . Znajduje sie tu takze male tajemnicze pomieszczenie...(po dotarciu do pytajnika) skrywana jest tu kula oswiecenia : jest to przedmiot ktory liczy sie jako : other bohater moze go aktywowac raz ,kiedy chce , po aktywowaniu otrzymuje dowolny zeton treningu ,mozna kule sobie przekazywac , oprocz tego w skladzie znajdujesz zakurzona skrzynie w ktorej znajdujesz potezny artefakt . Artefakt losuje sie kostka mocy (ich znaczenie ustala pan podziemii przed losowaniem) .

Gdy bohaterowie zabijaja sorcerow , demon czerwony zamienia sie w bialego i jest juz smiertelny .

Lokacja 5

Wchodzac do korytarza zauwazasz grupe anorektyczek i wieszakow a na ich czele stoi Lysy pedofil majacy w rece ogromny wibrator odbytniczy

Wejscie do lokacja 6

Po ciezkich walkach otwierasz drzwi prowadzace do ostatniej i najwazniejszej komnaty , prowadza do niej schody ulepione z szczurzych odchodow , obok schodow stoi skrzynia z rupieciami .

Lokacja 6

Pokonujac ostatni schod , zauwazasz ze wchodzisz do bogato zdobionej , malej i waskiej komnaty . Po otrzepaniu butow , zauwazasz niedokonczonego jabola , po chwili myslenia czy to nie jest zasadzka bieresz sie za konsumcje .

Jest to ostatnia komnata ,znajduje sie w niej twoj prawie glowny cel : Fire Pussy Dragon ktorego zabicie jest juz polowa zwyciestwa , druga polowa jest wziescie melasy i 5 litrowych dzaboli .

Po wzieciu gornego pytajnika : czujesz mala pokuse zeby juz nie sprobowac jabola , lecz po chwili zdajesz sobie sprawe ze nie jest to idealne miejsce na impreze .

Po wzieciu dolnego pytajnika : melasa jest twoja , czujesz radosc , kazdemu z bohaterow wzrasta pancerz o 2 .

zabicie smoka : ostatnie tchnienia gada pachna jak wytrysk piczy , na szczescie gad szybko zdycha i smrod sie konczy .

Skrzynie

Miedziane :

1 - 2 zetony zwyciestwa , 2 klawy , 50 zl dla kazdego
2 - 2 skarby , 3 klatwy
3 - 3 zetony zwyciestwa skarb

Srebne :

1 - 1 skarb , 1 klatwa , 50 zl dla kazdego
2 - 2 skarby , 5 klatw
3 - 100 zl , 2 zetony zwyciestwa

Zlote :

1- 1 skarb , 100 zl , 1 zeton zwyciestwa , 1 klatwa
2 - 500 zl dla kazdego
3- 3 zetony zwyciestwa , 1 skarb

Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005-2006 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.